Магическая традиция

Волшебники в забытых Королевствах, чересчур возбуждённые раскрытием тайн древних империй, нередко следуют малоизвестным путям Плетения.

Магия крови (вариант 1)

"Моя кровь канал для магической энергии, тогда как твоя кровь, когда я начну, просто выплеснется из тела".

Маги крови научились активизировать свои заклинания путем манипулирования Плетением и объединением силы крови и волшебной мощи. Кровь есть жизнь, хотя маги, которые следуют этому пути магии, рассматривают сангвинические жидкости, протекающей через их жилы, как исток магической силы.

Изучающий кровь. Вы объединяете источник магической энергии с кровью, текущей в твоих жилах. При выборе этой магической традиции на 2-м уровне, вы приобретаете навык Медицина и удваиваете свой бонус мастерства к его проверкам.
Кроме того, при использовании Магического восстановления, можно также восстановить 1 потраченную кость хитов.

Магия крови. Начиная со 2-го уровня, вы используете магию крови, чтобы обрести сверхъестественные способности. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы призывать силу крови, нанося себе незначительные или тяжелые раны.
Малая Рана. Нанеся легкое ранение, вы расходуете 1 кубик хитов. Вместо восстановления хитов, вы получаете 1 пункт крови.
Тяжёлая Рана. Нанеся тяжёлое ранение, вы расходуете 2 кубика хитов. Вместо восстановления хитов, вы получаете 2 пункта крови.
В то время как вы обладаете одним или несколькими пунктами крови, вы получаете следующие возможности:

- **Броня жизненной силы.** Если Вы не носите броню, ваш КД равен 13 + ваш модификатор Телосложения.
- **Живая кровь.** Вы получаете преимущество на ваш первый спасбросок от смерти в день.

  Кроме того, вы можете тратить пункты крови, чтобы выполнять следующие ритуалы:

- **Кровавая агония**. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой или заклинанием, вы можете потратить 1 или больше пунктов крови, нанеся дополнительный психический урон. Дополнительный урон 1к6 за 1 пункт крови, плюс 1к6 за каждый дополнительный пункт крови, максимум 5d6.
  На 14-м уровне кубик урона увеличивается до к8.

- **Чувство крови.** Звук крови, текущей по венам, действует на вас как успокаивающий ритм. Потратив действием 1 пункт крови, сосредоточьте свое внимание на непосредственной области, чтобы выявить присутствие живых существ. До конца вашего следующего хода, вы знаете местоположение какого-либо зверя, гиганта, или гуманоида в пределах 60 футов, если он не полностью укрыт. Вы знаете тип, но не личность существа.

- ***Стойкость крови.*** Вы можете потратит 1 пункт крови бонусным действием, чтобы получить бонус к спасброскам Телосложения равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1), это преимущество длится 1 минуту.
  Вы можете использовать этот ритуал два раза. После этого, вы не сможете выполнить его снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

После длительного отдыха неизрасходованные пункты крови исчезают.

Полыхающая кровь.

На 6-м уровне вы получаете сопротивление к психическому и огненному урону. Кроме того, всякий раз, когда вы читаете заклинание 1-го уровня или выше, которое наносит психический или огненный урон, волна боли и тоски извергается из вас. Эта волна заставляет существ, по вашему выбору, в пределах 10 футов получить психический или огненный урон (вы выбираете каждый раз, когда вы активируете эту способность), равный половине вашего уровня волшебника.

Управление кровью

На 6-м уровне, вы научитесь манипулировать потоками крови, даже если она не является вашей собственной, для усиления своей магии.

- **Сифон Крови**. Когда вы уменьшаете хиты существа до 0 в ближнем бою или заклинанием, и существо умирает, вы получаете 1 пункт крови.
- **След крови.** Когда живое существо, в пределах 10 футов, получает критический удар, вы можете реакцией потратить 1 пункт крови. До конца вашего следующего хода, вы получаете преимущество на броски атаки против этого существа.
- **Источник жизни**. Когда вы делаете спасбросок от смерти и получаете 19-20 на к20, вы возвращаете 1к6 хитов вместо нормы.
  На 14-м уровне, вы возвращаете 1к6 хитов, когда получаете 18-20 на спасброске от смерти.

Наследник крови

На 10-м уровне, вы можете воззвать к силе крови в других существах, чтобы закрыть свои раны. Вы должны иметь 0 хитов, но не быть мёртвым, вы можете сделать спасбросок Телосложения УС 10. Если вам это удастся, согласное существо в пределах 30 футов, может пожертвовать одну кость хитов, вы восстанавливаете себе хиты равные броску этой кости.
За каждое использование этой способности после первого, увеличьте УС на 5. Когда вы закончите короткий или длительный отдых, УС вновь будет равна 10.

Данный архетип взят из хоумбрю-сборника “Магия Крови” (Blood Magic)

Горящая душа
На 10-й уровень, вы можете превратить кровь в ваших венах в сырую магическую энергию. Бонусным действием вы можете обменять один или несколько пунктов крови на одну ячейку заклинания. За каждый потраченный пункт крови бросьте 1к6 и сравните результат с таблицей.
С помощью этой способности нельзя создать ячейку выше 5-го уровня.

Ячейка заклинаний	**Результат броска**
1	7-9
2	10-16
3	17-20
4	21-23
5	24+

Окровавленная душа
Когда вы достигнете 14-го уровня, то узнаёте последнюю тайну сплетения крови и магической энергии в один источник. Когда вы наносите себе малые или тяжелые раны за счет вашей магии крови, вы получаете большее количество пунктов крови. Малая рана приносит вам 2 пункта крови, а Тяжёлая рана 4.

Магия крови (вариант 2)

"Моя кровь течёт благодаря тайной силе, тогда как твоя кровь просто польется из твоего тела, когда я начну."
Вы объединяете источник магической энергии с кровью, текущей в твоих жилах. При выборе этой магической традиции на 2-м уровне, вы приобретаете навык Медицина и удваиваете свой бонус мастерства к его проверкам.
Кроме того, при использовании Магического восстановления, можно также восстановить 1 потраченную кость хитов.

Изучающий кровь.
Вы объединяете источник магической энергии с кровью, текущей в твоих жилах. При выборе этой магической традиции на 2-м уровне, вы приобретаете навык Медицина и удваиваете свой бонус мастерства к его проверкам.
Кроме того, при использовании *Магического восстановления*, можно также восстановить 1 потраченную кость хитов.

Магия крови
Начиная с 2-го уровня, вы можете создать связь между вашей жизненной силой и магической энергий Плетения.
Действием вы призываете силу крови, нанося себе ритуальные раны.
Эти раны не наносят урона и не прерывают концентрацию.
Раны кровоточат, давая магу доступ к внутренним ресурсам.
После того, как вы остановить поток крови, ваша связь с Плетением ослабнет.
Когда вы наносите кровоточащую рану, вы получаете доступ к резерву пунктов крови (как описано ниже). После того как вы нанесёте себе одну такую рану, нельзя вновь нанести еще одну, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Резерв пунктов крови.
Количество доступных пунктов крови, определяется вашим уровнем волшебника. Вы можете иметь больше пунктов крови, чем показано в таблице для вашего уровня.

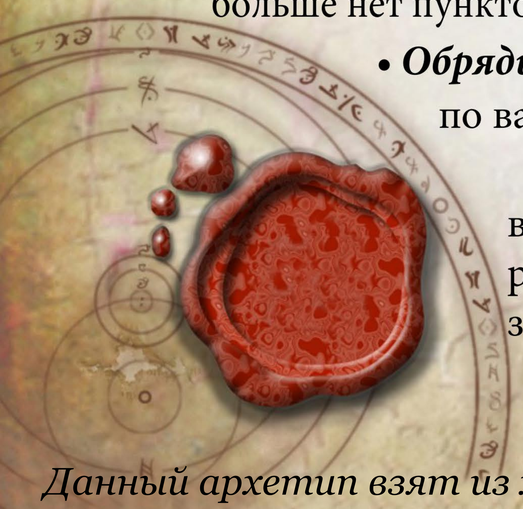
Кровавый пул:

Уровень	Кол-во пунктов
2-4	2
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

• **Заживление**. Любая форма исцеления, которое вы получаете, останавливает поток крови и может закрыть кровоточащую рану. Когда вы восстанавливаете один или несколько хитов, вы также теряете 1 пункт крови. Когда у вас больше нет пунктов крови, кровоточащая рана заживает.

• ***Обряды крови.*** Вы узнаете два кровавых ритуала по вашему выбору, из описанных ниже.

Когда вы получаете уровень в классе волшебника, вы можете выбрать один из ритуалов крови, который вы знаете и заменить его на другой обряд крови.



A TALE OF TWO TRADITIONS

You may wonder why there are two wizard traditions with the same name? When I first designed the class, I wanted the character tempted to risk life for power. Hit dice seemed the obvious choice although I felt uneasy about the trade off (I never liked the idea of characters giving up something inherent to access class features).

In the end, the original felt overpowered in the right circumstances. In an adventuring group with a cleric or bard with powerful healing abilities, the character does not need to exert hit dice during a rest.

After I made the changes and updated the product with the second version (which overhauled the tradition entirely), I discovered Mike Mearls and Chris Lindsey highlighted the virtues of the original in an *Unearthed Arcana* article.

Much to my horror, I nixed it during the latest update and it no longer existed in the product. Therefore, in this update, I included both versions.

Feel free to include one or both versions in your game. Since blood magic is an ancient tradition and learned through discovery rather than proper training, blood mages can differ from one another.

Усиленная кровь

На 6-м уровне, когда вы бросаете урон заклинания, вы можете перебросить количество кубиков урона равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1). Вы должны использовать новый результат.

Как только вы используете это умение, вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем вы можете использовать его снова. Начиная с 14-го уровня, вы можете использовать его дважды между отдыхами, но только один раз в ход.

Пробуждённая кровь

Начиная с 10-го уровня, вы можете одарить сознанием кровь мертвого существа, чтобы оживить труп. Вы можете применить заклинание Возрождение, используя ячейку заклинаний волшебника соответствующего уровня. Как только вы используете эту функцию, Вы не можете использовать его снова, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Управление кровью

На 14-м уровне, вы можете манипулировать кровью другого существа и освободить её от заключения, вычерпав из тела. Давление разрывает ткани и органы, вызывая сильную боль.

Действием вы выбираете одно существо в пределах 30 футов. Оно должно сделать спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон 10к10 некротической энергией и половину при успехе. Это умение не оказывает влияния на конструкты, слизи, растения и нежить.

Как только вы используете это умение, Вы не можете использовать его снова, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Обряды крови

• **Кровавый Фокус.** Когда вы используете заклинание с материальным компонентом без указываемой стоимости, вы можете потратить 1 пункт крови, чтобы произнести заклинание без материальных компонентов.

Данный архетип взят из хоумбрю-сборника “Магия Крови” (Blood Magic)

Вариант правил: Кровь как компонент

Вы можете использовать кровь в качестве компонента для заклинаний волшебника. Когда вы используете заклинание, вы можете нанести себе рану, получив 1 очко некротических повреждений за каждый уровень заклинания. Это повреждение не сбивает концентрацию и игнорирует сопротивление и иммунитет.

Нельзя использовать кровь, если заклинание указывает стоимость компонента. Вы должны иметь этот конкретный компонент, прежде чем вы сможете сотворить заклинание.

Вариант волшебника: Кровавый канал

На 1-м уровне вы можете обменять Магическое восстановление на Кровавый канал.

Кровавый канал. Один раз за ход, вы можете нанести себе рану, что бы использовать подготовленное заклинание, не расходуя ячейку заклинаний. Чтобы наложить заклинание, вы расходуете количество костей хитов, равное уровню заклинания. Заклинание, которое вы накладываете, не может быть 6 уровня или выше.

Как только вы затратите количество костей, равное половине вашего уровня волшебника (округлено в большую сторону), Вы не можете снова использовать это умение, пока не завершите продолжительный отдых.

Например, если вы волшебник 4-го уровня, вы можете израсходовать в общей сложности 2 кости хитов, чтобы сотворить одно заклинание 2-го уровня или два 1-го уровня, после чего требуется длительный отдых.

Когда вы выбираете магическую традицию Магия крови, и при этом обмениваете Магическое восстановление на Кровавый канал, то вы восстанавливаете дополнительную кость хитов от Изучающего кровь в конце длинного отдыха.

Например, волшебник 4-го уровня потратил кости 3 хитов. После длительного отдыха, вместо восстановления 2-х костей, персонаж восстанавливает 3.

- **Ритуал Крови**. Вы можете потратить 2 пункта крови, чтобы использовать заклинание 1-го уровня с типом «Ритуал» из списка заклинаний любого класса. Вы должны произнести заклинание как ритуал.
- **Кровавое заклинание**. В свой ход Вы можете тратить пункты крови, чтобы наложить заклинание, что вы приготовили, не расходуя ячейку заклинания. В таблице ниже указана стоимость произнесения заклинания определенного уровня. Вы можете использовать заклинание не выше 4-го уровня и должны иметь доступ к ячейкам соответствующего уровня.
- **Стойкость кровь.** Вы можете потратить 1 пункт крови и концентрацию (как будто сосредоточившись на заклинании), чтобы получить владение спасброском Телосложения.
- **Фантомное здоровье.** Когда вы используете заговор волшебника, вы можете потратить 1 пункт крови бонусным действием, чтобы получить 1d4 + 4 временных хита.
- **Мощная Кровь.** Когда вы используете заговор волшебника, вы можете потратить 1 пункт крови, чтобы добавить ваш бонус мастерства к повреждениям.
- **Молчаливая боль**. Вы можете потратить 1 пункт крови и концентрацию (как будто сосредоточившись на заклинании), чтобы получить устойчивость к психическим повреждениям. В то время как вы используете этот обряд крови, психические повреждения не могут сбить вам концентрацию.

Уровень заклинания	Стоимость в пунктах крови	Уровень
1	2	2
2	3	5
3	5	13
4	6	17